
PlayStation
ピットフォール3D
ACTIVISION
PITFALL
3D
BEYOND THE JUNGLE
Victor

このたびは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのプレイステーション用ソフト「ピットフォール3D」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。プレイ前にこの解説書をよくお読みになって、正しい使用法でお楽しみ下さい。なお、この解説書は大切に保管してください。

PITFALL 3D
BEYOND THE JUNGLE™

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPS-01608

ゲーム操作

「ピットフォール3D」は、アナログコントローラをご利用になられても、ゲーム操作や内容は変わりません。オプション画面のメニューを選択するときは、方向キーの上／下を使って選択してから、×ボタンで決定します。



L1ボタン	体力ゲージの表示
R1ボタン	這う、ぶらさがっている時にリングから手を離す
方向キー上	前走行
方向キー左	左走行
方向キー下	後走行
方向キー右	右走行
*方向キー	上記の操作以外にも、ツタやリングの方向操作にも使用します
スタートボタン	ポーズ
△ボタン	スペシャルアイテムの選択
□ボタン	攻撃
×ボタン	ジャンプ、ツタやリングにつかまる／放す
○ボタン	スペシャルアイテムの使用
R1ボタン＋方向キー＝回転	
ジャンプ中（×ボタンを押した後）に□ボタン＝ジャンプ攻撃	
R1ボタン＋□ボタン＝這った姿勢で攻撃	
走行中に×ボタンを押した後に□ボタン＝走行ジャンプ攻撃	

■ゲームを終了する

ゲームを終了するときは、スタートボタンを押して、ポーズ画面を表示させます。次にポーズ画面にある「QUIT（ゲーム終了）」を選択してから×ボタンを押すと、確認のメッセージ「ABANDON THIS GAME?（ここでゲームをやめますか?）」が表示されます。×ボタンで決定すると、メインメニュー画面に戻ります。△ボタンを押すと、ポーズ画面に戻ります。

■冒険を始めよう

"PlayStation"本体に「ピットフォール3D」のディスクをセットし起動させると、オープニング・ムービーが始まります。このムービーをスキップしたいときは、スタートボタンあるいは×ボタンを押します。

■ゲームをセーブ（保存）する

セーブは各レベルにあるセーブ・ポイントか各レベル達成後のスコア画面で行うことができます（セーブ・ポイントでのセーブは「ゲーム画面のアイコン」の「セーブ・ポイント」の項目をご覧ください）。メモリーカードを使用する場合は、まずメモリーカードをメモリーカード差込口1に入れてください。「□SAVE」という表示が点滅したら、□ボタンを押してください。すると「SELECT A GAME PITFALL 1」という表示が点滅し始めます。

ここで方向キー上／下でPITFALL 1～9のどれかを選択します。つまりセーブデータは9種類のファイルを作ることができます。前回使用したファイルを選択した場合は上書きされます。メモリーカードにセーブが終了したら、パスワードが表示されます。その後次のレベルに進むには×ボタンを押してください。メモリーカードが差込まれていない場合は、パスワードの表示のみとなります。

メイン・メニュー画面

オープニング・ムービーが終了すると、メインメニュー画面が表示されます。このメインメニュー画面の各オプションを選択するときは、方向キーの上／下で選択してから、×ボタンで決定します。



■NEW GAME（新しいゲームを始める）

オプション設定画面で設定した内容で、新しいゲームを開始します。×ボタンを押して、ゲームを始めます。

■LOAD GAME（ロード）

メモリーカードを使ってセーブしたゲームをロードします。メモリーカードをメモリーカード差込口1に入れてください。セーブファイルが数個ある場合は方向キー上／下でロードしたいファイルを選択し、×ボタンを押してください。メニュー画面に戻るときは、△ボタンを押してください。また選択したファイルを消去したいときは○ボタンを押してください。

■PASSWORD（パスワード）

パスワードを入力して、ゲームをロードします。方向キーの上／下でパスワードの文字を選択し、方向キーの左／右で次の文字、あるいは前の文字に移動します。パスワードを入力したら、×ボタンを押して、ゲームを再開します。パスワードは、各ゲームレベルの任務が達成される度に得られます。メニュー画面に戻るときは、△ボタンを押してください。

■OPTIONS（オプション設定画面）

このオプションでは、操作の設定、サウンドや明るさの調整などができます。このオプションを選択すると、オプション設定画面が表示されます。

■ オプション設定画面

方向キーの上／下で選択し、×ボタンで決定します。△ボタンでメインメニュー画面に戻ります。

SOUND FX（効果音）：効果音の音量を方向キーの左／右で調節します。

MUSIC（ミュージック）：ミュージックの音量を方向キーの左／右で調節します。

GAMMA（明るさ）：ディスプレイの明るさを方向キーの左／右で調節します。

■ Controls（操作設定）

コントローラの設定を行います。設定できる操作内容が表示されますので、方向キーの上／下を使って、設定を行う操作内容を選択します。その操作内容に新たに割り当てたいキーあるいはボタンを押して、設定を行います。例えば、"ジャンプ"が×で"攻撃"が□に設定されているのを入れ替えたい場合は、まず方向キーで"ジャンプ"に合わせ□ボタンを押し、次に方向キーで"攻撃"に合わせ×ボタンを押します。新たに設定した内容を決定するときは、「OK」を、キャンセルする場合は「CANCEL（キャンセル）」、そして初期設定の操作に戻すときは「初期設定（に戻す）」を選択し、×ボタンで決定となります。



ゲーム画面

■体力ゲージ
L1ボタンを押すと、ハリーの現在の体力ゲージが表示されます。メーターがなくなると、ハリーは命を落とします。

■ライフ数
このブーツのアイコンはハリーのライフ数を表わしています。



■スペシャルアイテム
現在選択している、あるいはハリーが拾って所有しているスペシャルアイテムを表示します。

■クリスタル数
クリスタルのアイコンの下に表示されている数は、ハリーが拾ったクリスタルの数を表わしています。

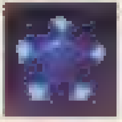
ゲーム画面のアイコン



■ モク族の紋章
ゲームの再開地点。ハリーが死ぬと、この紋章を最後に拾った地点からゲームが再開されます。



■ クリスタル
体力回復時に必要となります。数が少ないと体力が完全に回復しないこともあります。



■ スーパー・クリスタル
通常のクリスタルの5個分に相当します。



■ ブーツ
ライフ数が1つ加算されます。



■ 進路
進路を表示しています。



■ ジャンプ・ポイント
ジャンプを行う地点です。



■ 出口
この出口を通ると、あなたがプレイしているゲーム・レベルを達成したことになります。



■ 金塊
通常のクリスタルの50個分に相当。各ゲーム・レベルには数個の金塊が存在します。

■セーブ・ポイント

このアイコンに触れると、ゲームをメモリーカードにセーブすることができます。「SAVE THIS GAME?」というメッセージが表示され、セーブするときは×ボタンを押します。やめる場合は△ボタンを押してください。「CHOOSE A GAME」が表示されたら、方向キー上／下でPITFALL1～9の9つのファイルのどれかを選択し、×ボタンを押してください。ここでやめる場合は△ボタンを押してください。もし選択したファイルに既にデータが入っている場合は「OK TO OVER WRITE?」というメッセージが表示されます。上書きする場合は×ボタンを、やめる場合は△ボタンを押してくだい。うっかりセーブをやめてしまい、再度セーブを試みたい場合は、しばらく（約5～6秒間）その付近で待つとセーブ・ポイントが復活します。



スペシャルアイテム



■ フラッシュ・ボム
円状に大爆発を起こし、その爆発範囲内の敵を壊滅させます。



■ 時限爆弾
使用した時点で爆弾をセットし、約3秒後に爆発します。



■ ライトニング
ハリーの身体の周りを旋回し、敵が近づくと、敵めがけて雷弾を発射します。弾は敵に着弾し、爆発します。



■ 溶岩ボム
空中めがけてビームを発射すると、溶岩ボムに変わり、近隣の敵めがけて降り注ぎます。この攻撃を受けた敵は、ペシャンコになってしまいます。



■ パワー・ブースター
このアイテムを使うと、ハリーの周りにエネルギー・バリアが発生し体力が回復するとともに、攻撃力が増します。



■ ハンマー
ハリーを追跡するこの絶大な破壊力を持つ軌道型ハンマーは、近づく敵を容赦なく叩き潰します。

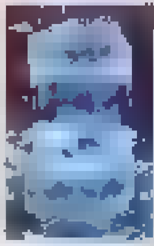


■ ブーメラン
通常は、ハリーの頭上を旋回していますが、攻撃ボタンを押すと、遠距離の敵めがけて発射されます。

プレイのコツ

■ソタの操作法

ソタの移動方向は、方向キーで操作できます。



■ヒーリング・ステーション

このステーションでは、ハンターが今まで集めたクリスタルの数によって体力ゲージを補充することができます。ゲーム・レベルが達成されたときに、クリスタルが残っている場合は、スコアへ加算されます。

■ルーセンスの溜り

ソウル、あるいはレ・トル・センスが溜まっている場所です。このエネルギーの上を通る際のスピードを落とすには、進行方向とは逆の方向キーを押します。

■リンク



ハノーを他の場所へ運んでくれます。ピンケルを使って、リンクにぶら下がり、次から次へとリンクを飛び移って、目的地へ向います。別のリンクに飛び移るときは、ハノーが移動先のリンクの方向に向いている状態で、ジャンプボタンを押します。他にも上下に動くエレベーター式リンクや、左右に動くリフト式リンクといった、様々なリンクがあります。なかには時間差で消失してしまう意地悪なリンクもありますので、落ちてしまわないように気を付けましょう。

■火の玉

クレーターから生まれたこの巨大な火の玉は、しつこくハノーを追跡します。この火の玉を倒すことはできないので、助かりたいのなら、ひたすら逃げるしか方法はありません。

ストーリー

ピットフォール・ハリー・ジュニアに託した！

地球とは違う次元に存在するモク族の街は、呪いの化身スカージによって誘拐され一族のほとんどが監禁されてしまった。あの残忍なスカージに捕らわれたモク族の命は風前の灯火だ！

残されたわずかのモク族の中に族長の娘ミラがいた。彼女は仲間の命を救うため仲間達と反乱軍を結成してそのリーダーを買って出てスカージに立ち向かったが、彼女の力ではスカージにはとても太刀打ち出来なかった。

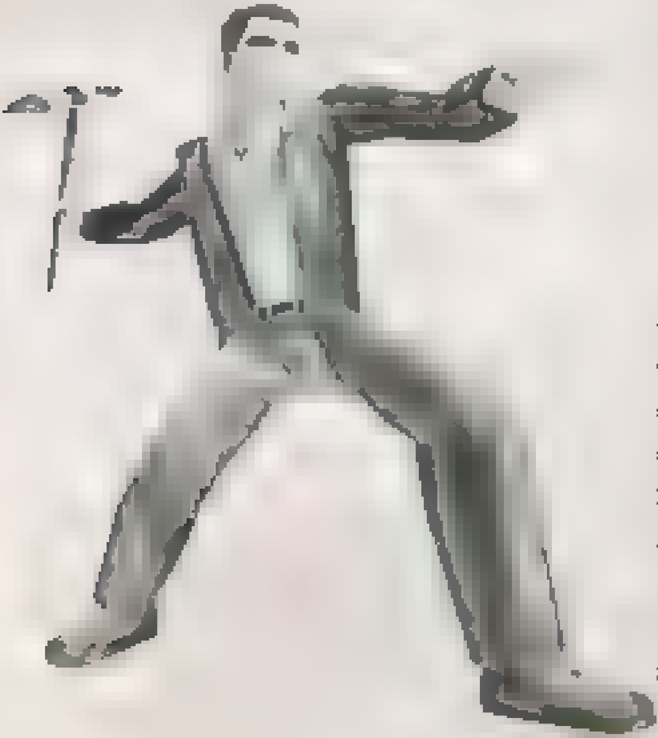
そこで、彼女は手助けをしてくれるヒーローと呼べる冒険者を探した。
そしてついにミラは地球人のピットフォール・ハリー・ジュニアを見つけ出した。
ハリーはミラの導きによって、モク族の街シェンラックに「ブルー・ルーセンス」と呼ばれるエネルギーを再び集結させ、スカージのエネルギーである「ダーク・ルーセンス」の主要供給源を破壊し、監禁されているモク族を解放する。そして、スカージの地球侵略用のゲートを破壊し、スカージの地球侵略を食い止め、最後に全能の悪魔スカージ自身を倒すのだ。

スカージを倒した頃には、ハリーはすっかりミラの虜だ。

シェンラックに行くっきゃないぜ！

ピットフォール・ハリー・ジュニア

かの有名な冒険家"ピットフォール・ハリー"の息子。父に負けず、彼の名も世間に知れ渡っている。マヤ人との格闘は有名である。エネルギッシュで情熱的で人一倍逞しいハリー・ジュニアはどんな事でも受けて立つ。特に喧嘩や女、そして風変わりな習慣を持つ原住民が関わっていれば彼は喜び勇んで自ら買って出る。彼にとっては宝は二の次なのである。彼の武器は、ピッケルとカミソリのように切れる頭脳だけだが、彼を勝利へ導くには充分であった。彼の生い立ちについて少し触れてみよう。生まれはカリフォルニア州クカモンガ。彼の母は彼を連れたトロッコの中で生んだ後、間もなく亡くなってしまった。そのため、彼は父親によって育てられた。父の厳しい教育のおかげで彼はすぐに生き抜くための知恵を身に付けた。というか身に付けなければワニの餌になってしまうのだ。父と共に世界中のジャングルを転々とし、主に洞窟や雨林の中で鍛えられた。そんな中で彼が得意とするのはロッククライミングやツタ渡り、そして落とし穴の飛び越えである。いつしかどんな窮地でも太刀打ちできるように鍛えられていた。



ある日、彼は自分の名前を世界にとどろかせるための手段を探すため、父に別れを告げ旅に出た。以前父から教わった古代文明の探検ルートをもとに冒険していくうちに、南米のジャングルに辿り着いた。
そのジャングルの奥で、地球から異次元の空間へと続くゲートの扉を発見した。そこでミラとの運命的出会いをした。彼女が言うには悪の化身スカーノによって窮地に立たされているモク族を救う手助けをして欲しいとの事であった。無論、彼はこの頼みを断るはずがなかった。

こんな面白そうなこと放ってはおけないぜ！

この挑戦こそが彼の名をとどろかせるための、彼が追い求めていた絶好のチャンスなのだ。この挑戦を上手く利用すれば、彼の父親の偉業に基づいたゲームも作ってくれるかもしれないのだ！彼はゲートに乗り、モク族の荒廃した世界へと向かうのだった。

ミラ

ミラはモク族のリーダーとしてモク文明の開祖であるアーカムの娘である。平和な繁栄の街ウルサラで育ち、まるでおとぎ話に出てくるような恵まれた生活を送っていた。しかし、その華やかな生活も、悪の化身スカーノの出現により一変してしまった。スカーノによって家族や友人のほとんどを虐殺された彼女は、リーダーとして名乗り出て、生き残ったモク族の民を集めて反乱軍を結成し、スカーノに対抗した。最初は命を賭けた戦いにためらいを見せていたものの、すぐに戦いに順応し、頼れるリーダーにして優秀な戦士へと変貌を遂げた。

ミラは、機敏で頭の回転が早いため、武器は1本の斧だけで充分であった。彼女が装備している一つ叉の斧は、かつては狩りや野生動物からの防具用として使用されていたものだったが、今では立派な戦闘用の武器だ。ミラは、兵士として働き始める前は優秀なハンターだった。捕らえたヌコーヒオン（味は鳥肉に近い）を、ジェンラックの人々に分け与えた。また、人並み以上の運動神経と「ルーセンス」と呼ばれるモク族が使用する魔法エネルギーによって、空中でもまるで地面にいるかのように動き回ることが出来た。ハル・ジュニアに最初に出会ったときに、彼女は彼を自分の使命を達成するために利用しようと考えた。彼女は彼の冒険の道案内役となり、彼が持っているモクの特別なクリスタルを通してリンクを行う。



スカージ（本名 カータル）

カータルは幼いとき、天涯孤独の身となり、それ以来膨大な時間をルーセンスの使用法について、その研究につぎ込んできた。そして、ついにモク族史上最年少のルーセンスの使い手になった。ルーセンスの使い手とは、モク族の命の源であるフル・ルーセンスを守り、またそのパワーを司る者をいう。

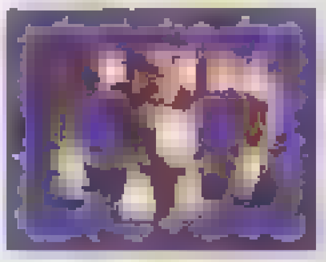
若くて恐れを知らぬカータルのルーセンスやそのパワーについての知識の渇望はおさまることがなかった。その姿を見て、他の使い手がルーセンスの自然の調和が乱されたときの恐ろしさについて忠告した。しかし、カータルにとっては、そのような忠告は老人のたわ言にしか聞こえず、実験は止まることはなかった。そして、フル・ルーセンスを溶解して改造したところ、見かけは悪いが強力なパワーを持つレット・ルーセンスが出来上がったのだ。しかし、この邪悪なパワーがみなぎるルーセンスはカータルの手にはとても負える代物ではなく、徐々にその使い手の心と身体を支配していった。この事件以来、カータルはシェンラークから謎の失踪を遂げた。そして、誰も再びその姿、つまりシェンラークの人々が知っているカータルの姿を見かける者はいなかった。

カータルの謎の失踪から数年後、スカージと名前を変え、レット・ルーセンスの力を使いシェンラーク中の獣を従わせ、恐るべき軍隊を結成し、シェンラークを襲って、その街を支配した。モク族の民は独裁者スカージによって街を追われ、監禁された。しかし、シェンラークの街はフル・ルーセンスの力によって守られていたので、スカージのしもべたちに崩壊されずにすんだ。スカージはモク族が永遠にシェンラークに戻れないようにするため、シェンラークをフォースドームで囲った。このフォースドームに囲われたシェンラークには、もはや誰も足を踏み入れることはできなかった。しかし、スカージのこの計画にも一つだけ欠陥があった。優秀なルーセンスの使い手のリーダーであるアーカムが、シェンラークに通じるシフトの鍵を地球に投げたのだ。そう、地球人に最後の希望を託したのだ。

モンスター紹介

■DARTER（ダルター）
まるで風車の様に回転し、その尖った軸で敵を刺し、生き血を吸う小さな怪物。他のダルターや化け物と一斉攻撃してくるときは要注意。空中約3メートルの高さで飛び回り、ハリーが近づくと、回転しながら飛び込んで攻撃してくる。

■PAPWA IPO（パプワ・イポ）
モク族の間でかつてはペットとして飼われていたが、スカージのしもべになってから凶暴化した。この厄介な類人猿風の化け物は、峡谷の岩や茂みに潜んでいる。泥爆弾でハリーを攻撃するが、ハリーにはめったに近づかない。



■SCORPION（スコーピオン・サソリ）
ピットフォールのお馴染みの化け物。その外骨格に様々なしかけが隠されている。味は良いらしい。

■IMP（インプ）
胴体はなく、その悪魔の頭を砲弾にしてハリーを攻撃する。砲弾は煙を出しながら空中を飛び交う。一度に2つ以上の砲弾をハリーめがけて連射し、彼を橋から突き落とそうとする。

■DEMON BAT（デーモン・バット）
2つの頭とヘビの様な胴体を持つ飛行型の怪物。ハリーを見つけると、空中を旋回した後に、飛び込んで攻撃を開始する。また、鋭い牙でハリーを攻撃してから、彼を別の場所に運んでしまうこともある。

■ROLLER（ローラー）
中くらいの丸石。姿を変えて敵めがけて回転し攻撃する。ハリーは、この攻撃を避けるか飛び越えるしか、他に生き延びる方法はない。ハリーが近づくと、小さな石のヒューマノイドに変身する。この姿に変身したローラーは、簡単に倒すことができる。

■ BORNSWAG（ボーンスワッグ）

ヒューマノイドとオオカミの合いの子。背が曲がっている状態で立つと、その肩までの高さは、約0.6から1.2メートルになる。赤色と灰色の縞模様の毛に、よだれの垂れたあご、そして鋭い、黄色や赤色に光る目を持っている。とても賢く、通常はアイテムやエリアの守備にあたったり、重要なエリアを巡回している。

■ EARTH SOLDIER（アース・ソルジャー）

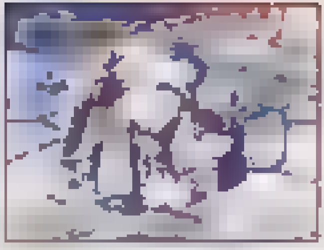
まるで「溶けたバター」のように、硬い岩石に浸透することができる。岩石の他、地面と一体となって、パーティーに石を浴びせる。この攻撃を受ける前に、とにかくこの怪物になるべく近づくことだ。

■ MAGMOID（マグモイド）

固まったマグマで造られた化け物。スカーンのしもべとなり、主に宝石の採掘に励んでいる。しかし、彼の採掘の邪魔をするものは、ただではすまされない。

■ FIRE DJINN（ファイヤー・ジン）

地面すれすれのところを浮遊している炎の精霊。パーティーを見つけると、しつこく追跡する。



濡れ犬みたいに臭いぜ！



坊や、お手柔らかにな

■レベル1－APPROACH（始まりの荒野）

最初のステージです。このステージでハリーの操作方法やジャンプのタイミングなどを練習しましょう。彼を生かすも殺すもあなた次第です。しっかり覚えて下さいね。

■レベル2－SHENRAK（シェンラックの街）



この街には、かつてモク族が住んでいたので、所々にその文明の跡が見受けられます。ハリーは街中を駆け巡って4つのオーブ・キーを見つけます。ここら辺は小手調べ。オーブ・キーは地下洞窟の入り口の鍵です。

■レベル3－CAVERNS（地下洞窟）

地下洞窟では、モク族の命の源であるフルード・ルーセンスが湧き出ています。ハリーが5つの抽出装置を稼働させれば、シェンラックの街へルーセンスが流れ込みます。少々難しくなってきましたが、まだまだこんなものではありません！

■レベル4－ZIGGURAT（モクの神殿）

ルーセンスのパワーが結集されている巨大ピラミッドがあります。この主要神殿にルーセンスを集めるには、この主要神殿の周りにある4つのピラミッドにある光のプレートを調整し、ルーセンスを主要神殿へ導かねばなりません。やっかいですがハリーなら楽勝！

THE GLADIATOR（グラディエーター）－フルード・ルーセンスの番人

スウィッシュはシェンラックの街のエネルギー源であるルーセンスの供給タンクを破壊することができなかったため、その供給タンクを主要神殿の中に封じ込めたのです。もし、この供給タンクからルーセンスを集めればルーセンスのエネルギーが放出され、街全体を覆っているフィールド・システムを破壊することができます。しかし、ハリーはこの供給タンクを防衛しているグラディエーターを倒し、供給タンクが最高レベルに達するまでルーセンスを集めなくてはなりません。戦闘開始！ 気を抜かないで！

■レベル5－CRATERS（溶岩エリア）



かつては森林地帯でしたが、今では邪悪なレッド・ルーセンスのエネルギー源である溶岩の採掘エリアに変貌してしまいました。ハリーは5つの溶岩抽出装置を破壊しスカーンの陰謀を阻止せねばなりません。ここからが本番です！足元に気を付けて！

■レベル6－DESCENT（火山の中）

火山の中では、スカーンによって溶岩をレッド・ルーセンスに変換するための巨大な装置が設置されています。この装置に溶岩が流れ込まないように、バルブを回し、溶岩を遮断して下さい。これさえやればスカーンの陰謀をくじく第一歩となるでしょう。

■レベル7－MINES（溶岩の流れ）

火山の主要施設に溶岩が流れ出しました。出来るだけ早く、レッド・ルーセンスの主要タンクまで辿り着かねばなりません。急がなくてはいけませんが、焦りは禁物。慎重に。

KRYL THULAR（キリル・スーラ）……スカーンの手下

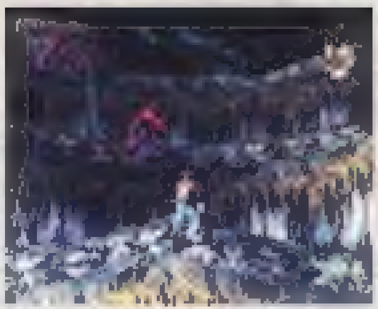
レッド・ルーセンスの主要タンクはスカーンの手下である恐ろしいヘビの化け物によって防御されています。ハリーは、弱点を見つけ出し、これでヤツの7つ全ての胴体を破壊せねばなりません。弱点を見つけるには、最初に燃料タンクエリアの隅にあるスペシャルアイテムで体力を補給する必要があります。さすがスカーンの配下、こいつはかなりの強敵です！

■レベル8－CAMP（防護ブリッジ）



ハリーはスカーンの手下に捕まり、柵に取り巻かれた牢獄エリアに監禁されてしまいます。彼の他にも多くの囚人が捕らわれており、また看守の見張りも厳しいです。あなたは家屋を飛び移りながら、防護フェンスを制御させ、この牢獄エリアから脱出しましょう。これこそヒーロースタントの見せ所、バッチリ決めて下さいね。

■レベル 9－PIT（生命抽出施設）



この施設の中には、スカージによって造られた恐るべきマシーンが設置されています。このマシーンはモク族の人々から生命の源を抽出し、レッド・ルーセンスに変換するためのものなのです。こんな非人道的な装置は全て破壊して下さい！

■レベル 10－VALE（ダーク・ベール）

ハリーは全能の悪魔が住むのにふさわしい土地、ダーク・ベールに辿り着きます。彼はこの土地が最も危険地帯であることを直感しましたが、先に突き進むしか他に方法はないのです。いよいよ悪の総本山へ突入です！何が起こるか分かりません。気を引き締めてＧＯ！

■レベル 11－MATRIX（地球侵略）

スカージは地球侵略用リフトのエネルギーを結集しています。このリフトのエネルギー源になっている１０個のクリスタルを全て破壊せねばなりません。これでスカージの企みを潰す事ができます！ヒーローとしての最大の見せ場です！

THE SCOURGE（スカージ）

全ての悪の根元であるスカージと向かい合うときがやってきました。モク族を監禁し、彼らを完全に支配した悪の化身の次なる標的は地球です。この地球への侵略は絶対に阻止せねばなりません。スカージの唯一の弱点は、レッド・ルーセンスの力に頼りきっていることです。そこを上手く突けば、スカージを倒せるはずです！　あなたの知恵と反射神経に期待します！

STAFF

Producer   John Lafleur
Director   David Pane

ART
Art Director   Robert Stahl
Lead Artist   Jeff Buckalew
Texture/Conceptual Artist   Doug Frampton
3D Animator   Derek Nieuwenburg
Effects/3D Modeler   John E. Adams
2D Artist/Texture Mapper   Jody McMichael
3D Modeler   Junki Saito
Character Design   Christian Gossett
Animation Consultant   Bill Knoyer

DESIGN
Overall and Boss Design   Ryan Stenock
Overall Design and Layout Lead   Aaron Cammarata
Overall Design and Layout   Brian Clarke, Scott Pease
Design Consultant   Sean Vesce

PROGRAMMING
Lead Programmer   Francois Bertrand
Senior Programmer   Andrew Silver
Staff Programmers   Justin Lloyd, Gary Jesdanun
Additional Programming   Amir Ebrahimi, Ben Diamond

SOUND
Associate Producer   Jay Halderman
Composer   David Logan
Sound Design by   Soundelux Media Labs

CUTSCENES
Pitfall Harry   Bruce Campbell
Mira   Catherine Sutherland
Argus   Tom Kane
Scourge   Tom Kane

Produced by   Activision & Unlikely Films, Inc.
Director   Jeff Goldsmith
Illustrator   Christian Gossett
Colorist   Alan Coutler
Story   Activision, Inc.
Screenplay   Jeff Goldsmith, Christian Gossett

VP, Audio Engineer   Michael Schwartz
Audio/Video Technicians   Brian Bright, Kenny Kersner
Animation/Compositing Effects   David Dalzell, Tony Denson, Nancy Matson
3D Effects   Larry Paolicelli
Editing Supervisor   Chris Hepburn
Editors   Jeff Goldsmith, Jamie Green
Inker   Antonio Banks
Assistant Colorist   Lui Nicolle
Production Assistant   Scott Hyman

DEVELOPMENT DESIGN TEAM
Director   Tony Grant
Lead Designer   Jeff Brown
Design Team   Ryan Stenock, Aaron Cammarata, Tim Guerrera
Additional Art   José Carlos Rodriguez, Paul Waggoner
Additional Production Assistance   Seth Gerson

VP, Console Division   Steve Crane
Senior VP, Activision Studios   Alan Gershenfeld

QA
Sr. QA Project Lead   Tim Vanlaw
QA Project Lead   Mitchell Goldman
QA Testers   Mitchell Sparks, Winnie Lee, Igor Krinitsky, Ned Hobson, Brian Silbner, Lori Ramos

MARKETING/PR
Director of Console Marketing   Mark Meria
Associate Product Manager   Will Kassoy
Marketing Associate   Alison Hershmeyer
Senior Publicist   Julia Roether

SPECIAL THANKS
Stephanie O'Malley, Howard Marks, Josh Resnick, Mark Metis, Page Morris, Kenny Siegel, Frank Murphy, Ron Gould, Evelyn Cormier, Ilan Akoni, Bryant Bustamante, John Spinale, Sarah Oghens, Michel Tagdopoulo, Dave Stohl, Jason Powell, Teresa Landgraf

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

JAPANESE STAFF

Executive Producer: Bill Swartz (Activision Japan),
Yoshiaki Iwasawa
Producer: Jay Halderman
Masato Mizushima
Assistant Director: Shinichi Watanabe
Lead Programmer: Gary Jesdanun
Boss Level Programmer: Andrew Silber
Graphic Designer: Jiro Maeo
Voice Over Producer: Miho Kawagoe (Tohokushinsha Film Co.)
Voice Over Director: Yoji Shimizu (Tohokushinsha Film Co.)
Voice Over Engineer: Masaya Imoto (Studio Discipline)
Voice Over Actor & Actress
Pitfall Harry Jr.: Tomoyuki Morikawa
Mira: Misa Watanabe
Arcain: Takao Oyama
Scourge: Masako Isobe
Manual & Package: Kunio Kiyoya,
Comic Brand,
Izumi Tomita
Marketing/ PR: Koichi Minami
Shoichi Kobayashi
Hideyuki Mizutani
Special Thanks: Mika Hayashi (Activision Japan),
Yasushi Endo,
Yoshitaka Iwasa,
O-chan

SLPS 01669

株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部
〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-5-3 [illegible]
ゲームの内容に関する電話でのご質問は一切応じられませんのでご了承ください。TEL.03-3406-8133